Mike Elliott • Dirk Henn

Immortals

But du jeu : chaque partie représente un nouveau chapitre de la lutte éternelle entre les royaumes de la lumière et des ténèbres. Les armées vaincues dans l'un des royaumes ressuscitent dans l'autre, prêtes à combattre à nouveau. Chaque joueur s'efforce de contrôler des régions dans chacun des royaumes et d'exploiter efficacement les ressources disponibles (énergie, or, habitants). Les joueurs obtiennent des points de victoire lorsqu'ils contrôlent des régions, voire des provinces entières, ainsi que pour les bâtiments qu'ils érigent et conservent. Le joueur qui a le mieux réalisé ses ambitions remporte la victoire.

Contenu

• 1 plateau de jeu

Le royaume de la lumière est représenté à droite du plateau, et celui des ténèbres à gauche. Un royaume est composé de cinq provinces contenant chacune 5 régions.

• 25 cartes Région

Chaque région est représentée par une carte sur laquelle le nom est indiqué en haut. En dessous du nom sont indiquées les ressources en énergie et en or de la région : à droite celles du royaume de la lumière, à gauche celles du royaume des ténèbres. En dessous, on trouve une représentation de la région sur la carte pour la retrouver facilement.

• 60 cartes Conflit

Jokers

Pour chaque région, il existe 1 carte Conflit du royaume de la lumière, et 1 carte Conflit du royaume des ténèbres. Par ailleurs, il existe 1 carte Conflit joker pour chaque province de la lumière et pour chaque province des ténèbres.

Note : les cartes Région et les cartes Conflit se différencient par leur arrière-plan. Celui des cartes Région représente la lumière et les ténèbres, tandis que les cartes Conflit ont un fond monochrome.

• 20 cartes vierges

Ces cartes permettent aux joueurs de semer le doute sur les actions qu'ils comptent entreprendre.

• 20 cartes Magie

Le jeu contient une série de 4 cartes Magie par couleur de joueur.

• 10 cartes Marqueur de tour

Ces cartes Marqueur de Tour servent à indiquer le tour en cours.

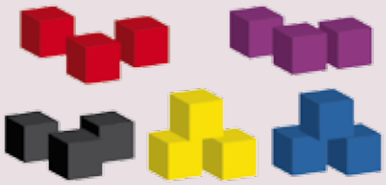
• 10 pions Tribu

5 tribus du royaume de la lumière et 5 du royaume des ténèbres.

• 10 plaquettes Tribu

Il existe 5 tribus de la lumière et 5 tribus des ténèbres. Chaque joueur crée sa plaquette en assemblant une tribu de la lumière et une tribu des ténèbres. Les deux côtés des plaquettes sont différents. Le verso (qui représente le portrait des tribus) sert pour distribuer les armées au début du jeu. Pendant la partie elle-même, les joueurs utilisent le recto pour planifier leurs actions. Sur celui-ci figure une aile d'ange (limbes lumineux) et une aile de démon (limbes obscurs), les deux tribus et 10 cases Action.

• 225 cubes Armée en bois



Ils représentent les armées des joueurs, à raison de 45 cubes pour chacune des 5 couleurs. On n'en utilise cependant que 43 pour le jeu, les 2 supplémentaires servant de rechange.

• 20 cubes verts

Ils représentent les armées des habitants.

• 5 pions Victoire et marqueurs +60

Ils servent à indiquer le score des joueurs en points de victoire (PV) sur la piste de victoire.

• 50 tuiles Bâtiment

Sanctuaire *Capitale*

Ces tuiles comportent un sanctuaire d'un côté et une capitale de l'autre.

Les Bâtiments peuvent être construits dans des régions et donnent des points de victoire à leurs propriétaires.

• 26 Portails

Les Portails permettent de passer du royaume de la lumière à celui de l'ombre et inversement.

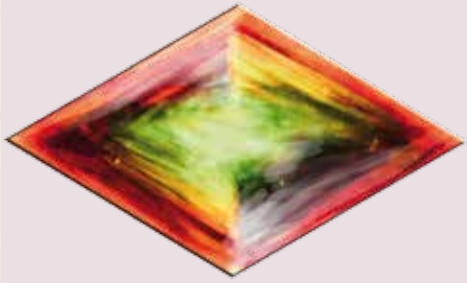
• 65 pièces d'or

15x 1, 22x 2 et 28x 5

• 65 pions Énergie

15x 1, 22x 2 et 28x 5

• 1 marqueur Premier joueur



• 1 tour à cubes composée de trois parties

La tour sert pendant les batailles.

Elle comporte trois éléments à assembler avant la partie : un entonnoir, une tour en carton et un plateau.

Contrairement à ce qui apparaît sur cette photo, le plateau et l'entonnoir de la tour sont composés de plastique transparent pour permettre aux joueurs de bien voir les résultats. Les composants en plastique de la tour ne sont représentés en noir ici que pour améliorer leur visibilité.

• 1 livret de règles

Mise en place

1) Posez le **plateau** au centre de la zone de jeu. Il représente les royaumes de la lumière et des ténèbres. Assemblez la **tour à cubes** et posez-la près du plateau.

2) Disposez les **tuiles Bâtiment**, les **Portails** et les **armées d'habitants** (cubes verts) près du plateau, où ils constituent la réserve commune.

3) Triez les **pièces d'or** et les **pions Énergie** par valeur et disposez-les près du plateau, où ils constituent la réserve commune.

4) Triez les **cartes Marqueur de Tour** par ordre croissant et faites-en un paquet. La durée de la partie dépend du nombre de joueurs :

3 joueurs : 7 tours | 4 joueurs : 5 tours | 5 joueurs : 5 tours

Posez les cartes requises sur le plateau.

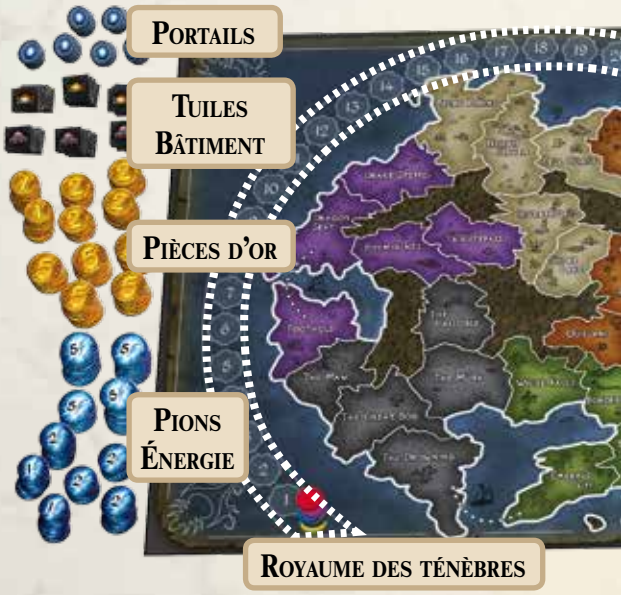
Le jeu comporte plus de cartes Marqueur de Tour que nécessaire. Si les joueurs se mettent d'accord pour une partie plus longue, ils peuvent utiliser ces cartes supplémentaires.

5) Mettez le paquet de **cartes Région** et celui de **cartes Conflit** sur les cases du plateau prévues à cet effet.

6) Mélangez les **pions Tribu** de chaque royaume séparément. Chaque joueur reçoit un pion de chaque royaume.

Les joueurs assemblent alors leurs **plaquettes individuelles** en réunissant les plateaux de leurs deux tribus.

Les pions Tribu inutilisés retournent dans la boîte.



7) Chaque joueur choisit sa couleur et prend les éléments suivants :

43 cubes d'armée, une **série de cartes Magie,** un **pion Victoire** et le **marqueur +60** de sa couleur, plus **4 cartes vierges.** Tous les joueurs placent leur pion Victoire sur la case 0 de la piste de victoire et leur marqueur +60 à côté du plateau.

Rangez les accessoires en surplus dans la boîte si vous jouez à moins de cinq.

8) Désignez au hasard le premier joueur, qui reçoit le **marqueur Premier joueur.**

Tour de départ (placement des armées)

Lors du tour de départ, les joueurs se servent du verso de leur plaquette, qui comporte l'image des deux tribus ainsi que des cases contenant des nombres. Il s'agit du nombre de cubes Armée que le joueur peut placer sur chacune de ces cases. Toutes les armées situées sur une même case forment un **groupe d'armées.** Les cases situées en bas à gauche et à droite de la plaquette ne servent que lors des parties à 3 ou 4 joueurs.

En premier lieu, chaque joueur déploie n'importe lequel de ses groupes d'armées dans sa région de départ du royaume de la lumière (indiquée sur le côté lumineux de sa plaquette), puis prend la carte Région correspondante dans le paquet. Ensuite, chaque joueur déploie 2 armées de sa réserve personnelle dans la même région, mais côté royaume des ténèbres cette fois. Ensuite, on déploie les groupes d'armées restants dans d'autres régions. Séparez les cartes Conflit de la lumière et celles des ténèbres, mélangez chacun des deux paquets et posez-les près du plateau. Le premier joueur pioche 5 cartes dans le paquet des ténèbres, puis le deuxième joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) en pioche 5 dans le paquet de la lumière, et ainsi de suite. On répète cette alternance jusqu'à ce que chaque joueur ait pioché 5 cartes. Tous les joueurs choisissent simultanément l'une de leurs cartes Conflit (si possible, il doit s'agir de régions ne contenant pas encore d'armées) et la placent devant eux. Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte, ils la révèlent en même temps. Dans l'ordre de jeu, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur déploie un des groupes d'armées de sa plaquette sur la région qu'affiche la carte Conflit qu'il a posée (faites bien la différence entre royaume de la lumière et royaume des ténèbres !). Un joker permet de déployer le groupe sur n'importe quelle région de la province correspondante dans le royaume indiqué.
Ensuite, chaque joueur cherche la carte Région correspondante dans le paquet de cartes Région et l'ajoute à ses cartes Magie et à ses cartes vierges. Les cartes Conflit précédemment choisies sont placées dans la défausse.

Note : si une certaine région est occupée dans un royaume, elle peut être occupée (par le même joueur ou par un autre) dans l'autre royaume.

Exemple : Dirk (rouge) a choisi la carte Conflit Mountainhome dans le royaume des ténèbres et place son groupe d'armées composé de 10 cubes Armée à Mountainhome. Il cherche ensuite la carte Région correspondante dans le paquet et la met avec ses cartes Magie. La carte Conflit jouée est défaussée.

Au cas où n'importe quel autre joueur serait déjà le propriétaire de cette carte Région, il la conserve, et le joueur actif prend à la place la carte Conflit, qu'il ajoute à sa main de cartes.

Si toutes les régions correspondant aux cartes Conflit d'un joueur sont occupées, celui-ci conserve la carte Conflit qu'il a choisie et ne place aucune armée.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, chacun passe les 4 cartes Conflit qu'il lui reste à son voisin de gauche. Le premier joueur transmet également le marqueur Premier joueur à son voisin de gauche. Chaque joueur remplit sa main en prenant 1 carte dans le paquet adéquat de cartes Conflit, et le tour de déploiement suivant commence selon le même processus.

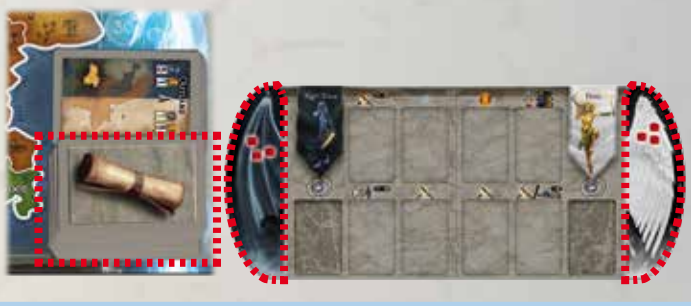
Si un joueur n'a plus de groupe d'armées sur sa plaquette quand vient son tour, il choisit une carte Conflit de sa main qu'il conservera.

Le tour de départ s'achève quand plus aucun joueur n'a de groupe d'armées sur sa plaquette. Chaque joueur défausse ses 4 cartes Conflit finales dans la défausse adéquate. Finalement, tous les joueurs prennent dans la réserve commune l'énergie et l'or indiqués des deux côtés de leurs plaquettes. Mélangez les deux pioches et la défausse des cartes Conflit pour former une nouvelle pioche, que vous placerez face cachée sur la case prévue à cet effet sur le plateau. Chaque joueur retourne alors sa plaquette et place 3 armées de sa réserve personnelle sur chacun de ses deux emplacements de limbes (lumineux et obscur). Le joueur qui possède le marqueur Premier joueur le conserve.

Exemple : Mike (violet) a choisi la carte Conflit Mountainhome du royaume de la lumière et y place un de ses groupes d'armées. Comme la carte Région Mountainhome appartient déjà à Dirk (rouge), Mike garde la carte Conflit et l'ajoute à ses cartes.

Note : les joueurs ne sont pas forcés de montrer les cartes Conflit qu'ils ont conservées et pour lesquelles aucune armée n'a été déployée.

Dirk (rouge) prend 9 points d'énergie et 7 pièces d'or en tout.



Initialiser la tour à cubes

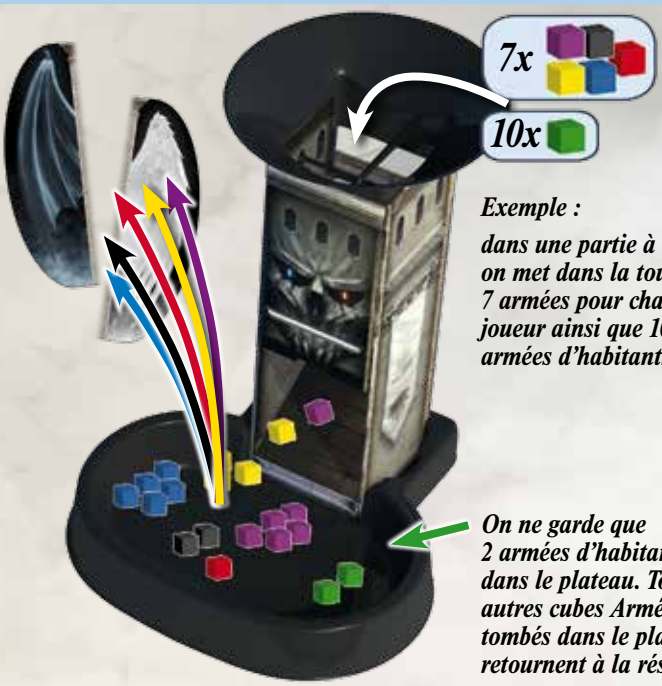
Au début de la partie, on initialise la tour à cubes.

Pour ce faire, on y jette 7 cubes Armée de la réserve personnelle de chaque joueur, plus 10 cubes Armée des habitants (verts).

Les joueurs peuvent prendre les armées de leur couleur qui tombent dans le plateau et les placer comme bon leur semble sur leurs limbes obscurs ou lumineux.

On ne conserve au maximum que 2 cubes Armée des habitants dans le plateau de la tour : s'il y en a plus, on remet l'excédent dans la réserve.

Toutes les armées qui restent dans la réserve personnelle des joueurs à ce point ne serviront pas et sont rangées dans la boîte.



Exemple :

dans une partie à 5, on met dans la tour 7 armées pour chaque joueur ainsi que 10 armées d'habitants.

On ne garde que 2 armées d'habitants dans le plateau. Tous les autres cubes Armée verts tombés dans le plateau retournent à la réserve.

Déroulement de la partie

La partie dure un certain nombre de tours, qui dépend du nombre de joueurs (voir image ci-contre).

À chaque tour, on joue ces quatre phases dans l'ordre :

- **Renforts**
- **Planification**
- **Résolution des actions**
- **Score**

Après la phase de score, on retire la carte Marqueur de Tour du sommet du paquet et on la remet dans la boîte. Le tour suivant commence. On répète l'opération jusqu'au dernier tour, après quoi la partie s'achève.

Détail des phases :

Renforts

Chaque joueur peut piocher une carte Conflit du paquet. Ensuite, pour chaque tranche de 3 armées située dans chacun de ses emplacements de limbes, le joueur peut envoyer 1 de ces armées en renfort dans n'importe quelle région du royaume correspondant qui contient déjà au moins une de ses propres armées.

Le renfort des armées à partir des limbes commence par le premier joueur, et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : Dirk (rouge) a 5 armées dans ses limbes obscurs et 1 armée dans les limbes lumineux. Il prend 1 armée des limbes obscurs et la place sur une de ses régions du royaume des ténèbres. Comme il a moins de 3 armées dans ses limbes lumineux, il ne peut en placer aucune dans le royaume de la lumière.

Planification

À présent, tous les joueurs planifient simultanément leurs actions pour ce tour. Ils placent donc leurs cartes faces cachées sur leur plaquette.

Chaque plaquette comporte 10 cases Action (8 cases Armée et 2 cases Magie). Les cartes Région et Conflit ne peuvent être jouées que sur les cases Armée, et les cartes Magie que sur les cases Magie. Les actions des cases Armée figurent au sommet des cases en question, tandis que les actions Magie figurent sur les cartes elles-mêmes.

Un joueur ne peut effectuer une action que s'il a placé une carte face cachée sur la case correspondant à l'action en question durant la phase de planification. Les joueurs ne sont pas obligés de jouer une carte sur chaque case Action.

Pour pouvoir placer une **carte Région** sur une case Armée, le joueur doit avoir au moins une armée dans la région correspondante. S'il a des armées dans cette région dans les deux royaumes, il doit choisir lequel des royaumes est affecté. Après avoir effectué son action, le joueur **reprend la carte dans sa main.**

Les cartes Région et Conflit, ainsi que les cartes vierges, peuvent être placées sur les cases Armée (entourées en vert ici). Sur les cases Magie (entourées en rouge ici), on ne peut jouer que des cartes Magie ou vierges.

Comme Ani n'a d'armées à Mountainhome que dans le royaume de la lumière, elle ne peut utiliser l'effet de l'action que dans ce royaume.

Une **carte Conflit** affecte la région qu'elle indique, dans le royaume qu'elle indique. Après avoir effectué son action, le joueur **défausse la carte** dans la défausse des cartes Conflit. Les joueurs utilisent les **cartes vierges** pour que leurs adversaires ignorent les actions auxquelles ils vont renoncer. Une carte vierge posée sur une case Action signifie que le joueur renonce à effectuer l'action en question quand on retourne la carte face visible.

Carte vierge

Carte Conflit

Cette carte Conflit ne s'applique qu'à la région Borderland du royaume des ténèbres.

Au cas où le joueur se trouve dans l'incapacité d'effectuer une action planifiée (pour quelque raison que ce soit), ou s'il ne désire pas la mener à bien, il reçoit **1 pièce d'or** ou **1 point d'énergie** de la réserve commune en guise de **compensation.**

Quand tous les joueurs déclarent avoir terminé leur planification, cette phase s'achève.

Détail des cases Armée

Extraction d'or

Le joueur prend dans la réserve commune la somme d'or indiquée par la carte, à condition d'avoir au moins une armée dans la région. On ne peut pas jouer de cartes Conflit joker sur cette case.

Exemple : le joueur a des armées à Shore Lake dans le royaume de la lumière et prend donc 5 pièces d'or dans la réserve.

Extraction d'énergie

Le joueur prend dans la réserve commune la quantité d'énergie indiquée par la carte, à condition d'avoir au moins une armée dans la région. On ne peut pas jouer de cartes Conflit joker sur cette case.

Exemple : le joueur a des armées à Tribute Pass dans les deux royaumes, et doit par conséquent décider dans lequel il extrait de l'énergie. Il choisit le royaume des ténèbres et prend 6 points d'énergie dans la réserve.

Transition de 3 armées

Le joueur doit payer 2 points d'énergie et 1 pièce d'or pour déployer 3 armées depuis les limbes correspondants (limbes obscurs pour le royaume des ténèbres, limbes lumineux pour le royaume de la lumière) sur la région jouée, à condition d'avoir déjà au moins 1 armée dans la région en question

Note : *un joueur ayant moins de 3 armées dans les limbes adéquats ne peut placer que celles dont il dispose.*

Exemple : Dirk (red) a des armées à Emerald Cliff dans le royaume de la lumière, et prend 3 armées de ses limbes lumineux pour les placer à Emerald Cliff également.

Construire des bâtiments et des portails

Tous les joueurs peuvent effectuer cette action, mais son coût varie selon les tribus. Le joueur paie le coût (en énergie et/ou en or) indiqué sur sa plaquette, et il peut construire un Portail, un Sanctuaire ou une Capitale dans la région correspondant à la carte jouée, à condition d'avoir déjà au moins 1 armée dans cette région. Ensuite, il prend la tuile correspondante dans la réserve commune, et la place dans la région.

Exemple :
le joueur a joué la carte Conflit Treehome du royaume de la lumière, et il a 2 armées dans cette région. Il paie 4 points d'énergie et bâtit un Portail à Treehome.

Effet des bâtiments

Portail

Un joueur gagne immédiatement 1 PV (point de Victoire) dès qu'il construit un Portail. À présent, des armées peuvent se déplacer ou attaquer depuis cette région vers la même région dans l'autre royaume (mais **l'inverse** n'est pas vrai : les Portails ne fonctionnent que dans un sens).

Exemple : Mike (violet) peut attaquer Ani (bleue) à Heartwood dans le royaume des ténèbres en passant par le Portail.

Sanctuaire

Un joueur gagne immédiatement 1 PV (point de Victoire) dès qu'il construit un Sanctuaire. Lors de la phase de score, le propriétaire d'une région contenant un Sanctuaire gagne 1 PV.

Capital

Un joueur gagne immédiatement 2 PV (points de Victoire) dès qu'il construit une Capitale. Lors de la phase de score, le propriétaire d'une région contenant une Capitale gagne 1 PV.

Important : *• Dans chaque région, on peut construire une Capitale* ***ou*** *un Sanctuaire, mais* ***pas les deux.***
• Il ne peut y avoir ***qu'une Capitale*** *dans chaque* ***province !***

Attaque

Un joueur peut lancer une attaque depuis une région contenant ses armées et vers une région adjacente inoccupée, ou vers une région adjacente occupée par un autre joueur. La carte jouée pour déclencher l'attaque ne détermine pas la région attaquée, mais influence le comportement des habitants de celle-ci.

Si la carte affiche :

A) **La région attaquée :** les habitants se battent aux côtés de l'attaquant.

B) **La région qui attaque :** les habitants sont neutres et ne se battent pas.

C) **N'importe quelle autre région** (non impliquée dans le combat) **:** les habitants se battent aux côtés du défenseur, ou pour eux-mêmes (si la région n'était pas occupée).

(Cf. « détails d'une bataille », page 13.)

Exemple : Ani (bleue) attaque depuis Forge Fire et s'en prend à Heartwood où Mike (violet) a des armées. Selon la carte Région ou Conflit jouée par Ani sur la case Armée, les habitants adopteront un comportement différent :

Attaque ou déplacement d'armées

La carte jouée permet :

• Soit d'attaquer (cf. page 10)

• Soit de déplacer des armées en payant 1 pièce d'or.

Le joueur peut payer 1 pièce d'or et déplacer autant de ses armées qu'il le souhaite depuis la région figurant sur la carte vers une autre région contenant au moins une de ses armées.

En outre, chacune des régions traversées lors du déplacement doit contenir au moins une des armées du joueur. Finalement, le joueur doit laisser au moins 1 armée dans la région où ses troupes ont commencé leur déplacement.

Note : les armées peuvent également se déplacer en traversant un Portail.

Exemple : Dirk (rouge) déplace 4 armées depuis White Falls. Elles traversent Borderland pour aboutir à Treehome. Dirk laisse 2 armées sur place à White Falls.

Actions spécifiques des tribus du royaume des ténèbres :

Construction : Sanctuaire (Démons)

Le joueur paie 2 points d'énergie et peut construire un Sanctuaire dans la région figurant sur la carte jouée, à condition qu'il ait déjà au moins une armée sur place.

Extraction d'or (Orques)

Cette action fonctionne comme l'action de base (cf. page 9).

Transition de 3 armées (Nécromanciens)

Cette action fonctionne comme l'action de base (cf. page 9).

Attaque (Elfes Nocturnes)

Cette action permet d'effectuer une attaque supplémentaire, en obéissant aux règles ordinaires (cf. page 10). Cette attaque coûte 2 points d'énergie et 1 pièce d'or.

Attaque (Trolls)

Cette action permet d'effectuer une attaque supplémentaire, en obéissant aux règles ordinaires (cf. page 10). Cette attaque coûte 1 point d'énergie et 2 pièces d'or.

Les cases Magie

Il existe 4 cartes Magie différentes :

Transition de 5 armées

Le joueur prend 5 armées d'un de ses emplacements de limbes. Il les déploie dans n'importe quelles régions du royaume correspondant aux limbes en question, à condition de disposer d'au moins une armée dans les régions de destination.

Cette action coûte 4 points d'énergie et 1 pièce d'or.

Exemple : Dirk (rouge) dépense 4 points d'énergie et 1 pièce d'or pour faire sortir 5 de ses armées de ses limbes lumineux et les placer dans des régions du royaume de la lumière où il possède déjà des armées.

Carte Conflit ou marqueur Premier joueur

Le joueur choisit une des deux options suivantes :

a) Piocher 1 carte Conflit du paquet.

b) Prendre le marqueur Premier joueur et le poser devant lui. L'ordre de jeu ne change toutefois pas jusqu'à la fin de ce tour. Le joueur qui détient le marqueur Premier joueur au début du prochain tour sera le premier à jouer lors de celui-ci.

Cette action coûte 1 pièce d'or.

Exemple : Dirk (rouge) paie 1 pièce d'or et prend le marqueur. Il sera le premier joueur lors du prochain tour.

S'emparer d'une carte Région ou construire un Sanctuaire

Le joueur choisit une des deux options suivantes :

a) Construire un Sanctuaire dans une région de son choix, où il dispose au moins d'une armée.

b) Le joueur choisit une région où il dispose au moins d'une armée, mais dont il ne possède pas la carte Région. Ensuite, il compare le nombre d'armées qu'il possède dans la région au nombre d'armées que l'autre joueur possède dans la même région de l'autre royaume. Si le joueur actif a plus d'armées, l'autre doit lui remettre la carte Région, même si elle se trouve actuellement sur sa plaquette. Si le nombre d'armées du joueur actif est inférieur ou égal, rien ne se passe.

Cette action coûte 2 points d'énergie et 2 pièces d'or.

Exemple : Dirk (rouge) paie 2 points d'énergie et 2 pièces d'or pour comparer les armées situées à Tributepass dans le royaume de la lumière et dans celui des ténèbres. Comme Dirk a plus d'armées à Tributepass dans le royaume de la lumière qu'Ani (bleue) n'en a sur la même région du royaume des ténèbres, Ani (bleue) doit donner à Dirk (rouge) la carte Région Tributepass.

2 cartes Conflit ou transition de 2 armées

Le joueur choisit une des deux options suivantes :

a) Piocher 2 cartes Conflit dans le paquet.

b) Le joueur déploie 2 armées d'un de ses emplacements de limbes pour les placer sur n'importe quelle région du royaume correspondant aux limbes en question où il dispose au moins d'une armée.

Cette action coûte 2 pièces d'or.

Exemple : Dirk (rouge) paie 2 pièces d'or et pioche 2 cartes Conflit dans le paquet.

Détails d'une bataille

On résout toutes les batailles avec la tour à cubes.

L'attaquant prend le nombre d'armées qu'il souhaite dans la région qui attaque pour les placer dans la région attaquée. Il doit toutefois laisser au moins 1 armée dans la région d'origine.

Pour mener à bien l'attaque, on retire toutes les armées du plateau de la tour. Si celui-ci ne contient aucune armée d'habitants, on en ajoute 1 prise dans la réserve commune. Si le plateau contient plus de 3 armées d'habitants, on en retire 1 pour la remettre dans la réserve commune.

Ensuite, on prend les armées récupérées dans le plateau de la tour, toutes les armées attaquantes (celles qui se sont déplacées depuis la région qui attaque) et toutes les armées en défense (celles qui sont postées dans la région attaquée), et on jette le tout dans l'entonnoir de la tour.

Même si l'attaque a pour cible une région inoccupée, on jette dans la tour toutes les armées de l'attaquant et toutes celles du plateau. Certains de ces cubes resteront dans la tour, alors que d'autres cubes qui y étaient coincés auparavant peuvent tomber dans le plateau.

Exemple :

Mike (violet) attaque avec 2 armées depuis The Murk, en prenant pour cible White Falls, que Frank (jaune) défend avec 2 armées.

On retire précautionneusement les armées du plateau de la tour.

Un joueur prend toutes les armées du plateau, ainsi que celles de l'assaillant et du défenseur, et il les lance dans la tour.

On obtient un résultat totalement aléatoire.

Important : *la tour à cubes ne doit jamais être vidée délibérément (sauf à la fin de la partie, bien sûr). Si des cubes tombent accidentellement dans son plateau pendant la partie, on les y laisse, et on les jette dans la tour lors de la prochaine bataille.*

Résultat – attaque contre une région inoccupée

Si les habitants combattent aux côtés de l'assaillant ou sont neutres :
Si au moins une armée de l'attaquant tombe de la tour, c'est lui qui l'emporte. Sinon, il perd la bataille. Toutes les armées de l'attaquant qui sont tombées dans le plateau de la tour sont placées dans la région attaquée. Les habitants et les armées de l'autre joueur restent dans le plateau de la tour.

Si les habitants combattent l'attaquant :
On compte les armées d'habitants dans le plateau de la tour, et on retire de celui-ci le même nombre d'armées de l'attaquant. Les habitants retournent dans la réserve, et les armées attaquantes retirées vont **dans les limbes du royaume opposé (obscurs si elles venaient de la lumière, lumineux si elles venaient des ténèbres).** Ensuite, s'il reste au moins une armée de l'attaquant dans le plateau, c'est l'attaquant qui remporte la bataille. Sinon, il la perd. Si l'attaquant a gagné, on place toutes les armées attaquantes qui sont restées dans le plateau sur la région ciblée, et les armées des autres joueurs restent dans le plateau de la tour.

Exemple : Frank (jaune) a attaqué une région inoccupée en jouant une carte Conflit qui ne comporte ni la région attaquée, ni la région d'origine de l'attaque. Par conséquent, les habitants se battent contre lui. Une fois les armées lancées dans la tour, Frank (jaune) a trois armées dans le plateau, qui ne contient par ailleurs que 2 armées d'habitants. Frank l'emporte par 3 à 2.

Si l'attaquant a remporté la bataille et placé des armées dans la région, il obtient la carte Région de celle-ci en guise de récompense. Si la carte Région appartient déjà à un autre joueur, celui-ci doit immédiatement la céder à l'attaquant, même si elle est encore posée face cachée sur sa plaquette. Sinon, l'attaquant la prend dans le paquet.

Si l'attaquant a perdu la bataille, rien ne se passe.

Résultat – bataille entre deux joueurs :

Pour déterminer l'issue de la bataille, les joueurs comptent les cubes de l'attaquant et du défenseur qui se trouvent dans le plateau de la tour. En fonction de la carte jouée, les armées des habitants comptent pour l'attaquant, pour le défenseur, ou sont neutres (cf. page 10). Les armées neutres et les armées d'autres joueurs qui ne sont pas impliquées dans la bataille ne sont pas prises en compte et restent dans le plateau de la tour après la résolution.

Le camp impliqué dans la bataille et qui a le plus d'armées dans le plateau remporte le combat.

On retire du plateau de la tour les armées du camp perdant, ainsi que le même nombre d'armées du camp vainqueur. Ces armées retournent dans **les limbes du royaume opposé** de leurs propriétaires.

Important : *si les habitants ont combattu pour le camp gagnant, ce sont leurs armées qu'on retire en premier de la tour pour correspondre au nombre d'armées perdantes. S'il reste des armées du perdant une fois toutes celles des habitants retirées, on retire des armées du vainqueur jusqu'à qu'on ait fait l'appoint. Les habitants retournent dans la réserve commune.*

Le vainqueur déploie les armées qui lui restent dans la région attaquée.
Note : *on ne déploie jamais d'armées d'habitants dans une région !*

Les armées des joueurs qui n'étaient pas impliqués dans la bataille et les habitants neutres restent dans le plateau de la tour pour la prochaine bataille.

Si l'attaquant est vainqueur, c'est lui le nouveau propriétaire de la région, et son ancien propriétaire doit lui remettre la carte Région correspondante, même si elle se trouvait encore sur sa plaquette.

Si le défenseur est vainqueur, il conserve sa carte Région. Si un autre joueur qui n'était pas impliqué dans la bataille détient la carte Région, il la conserve.

En cas d'égalité, toutes les armées des deux camps vont dans les limbes du royaume opposé de leurs propriétaires. Si la carte Région appartenait à l'un des joueurs impliqués, elle retourne dans le paquet. Si c'est un autre joueur qui la possède, il la garde.

Exemple : Frank (jaune) doit prendre 2 de ses armées dans le plateau et les placer dans ses limbes obscurs. Les 2 armées d'habitants retournent quant à elles à la réserve. Ensuite, Frank (jaune) place l'armée qui lui reste dans le plateau sur la région Foothold, et s'empare de la carte Région Foothold.

Exemple : Mike (violet), l'attaquant, a 4 armées dans le plateau de la tour, tandis que Frank (jaune), le défenseur, n'en a que 3. Mike (violet) a joué une carte Conflit où figurait la région attaquée : l'armée d'habitants du plateau combat donc pour lui.
Au total, Mike dispose donc de 5 armées contre les 3 armées de Frank.

Exemple : Frank (jaune) a perdu la bataille et retire ses 3 armées du plateau pour les ramener dans ses limbes lumineux. Mike (violet), le vainqueur, doit également retirer 3 armées du plateau.
Comme 1 armée d'habitants a combattu pour lui, il ne retire que 2 de ses propres armées pour les ramener dans ses limbes lumineux. Il lui reste donc 2 armées dans le plateau de la tour : il les place à White Falls dans le royaume des ténèbres.

Exemple : Mike (violet) prend la carte Région White Falls à son précédent propriétaire, et l'ajoute à ses propres cartes.

Résolution des actions

Le premier joueur commence par révéler **une carte de son choix** sur sa plaquette, puis il effectue l'action planifiée correspondante. Les autres joueurs l'imitent dans le sens des aiguilles d'une montre.

On répète l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué toutes leurs actions ou passé leur tour.

Si le joueur actif n'a plus que des cartes vierges sur sa plaquette ou ne veut plus effectuer d'action, il passe son tour et gagne **1 pièce d'or** ou **1 point d'énergie** issu de la réserve commune en guise de **compensation.** Ensuite, il reprend dans sa main toutes les cartes qui restent sur sa plaquette. Tant que les autres joueurs effectuent des actions, il reçoit cette compensation chaque fois que vient son tour de jouer.

Une fois que tous les joueurs ont fini d'effectuer leurs actions ou passé leur tour, le tour s'achève par la phase de score.

Exemple : Dirk (rouge) est le premier joueur, et il choisit son action avant les autres. Il décide d'effectuer une attaque.

Exemple : il reste deux cartes à Mike (violet) sur sa plaquette. Il révèle une carte vierge et passe son tour. Il choisit donc de recevoir 1 point d'énergie de la réserve.

Note : *chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a jouées sur sa plaquette à tout moment.*

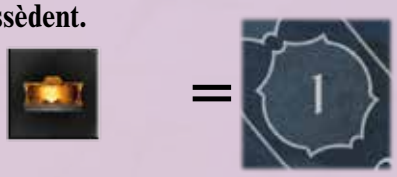
Score

En commençant par le voisin de gauche du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs marquent les points de victoire (PV) qu'ils ont obtenus lors de ce tour.

• 1 PV pour chaque tranche de 2 régions possédée.

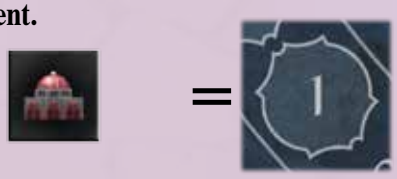
Exemple : Dirk (rouge) occupe 5 régions pendant ce round et gagne donc 2 PV.

• 1 PV pour chaque Sanctuaire que contiennent les régions qu'ils possèdent.



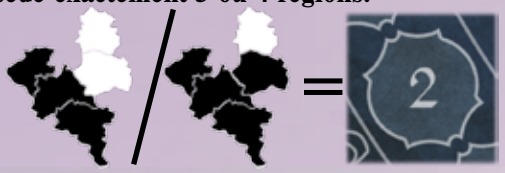
Exemple : Frank (jaune) occupe 2 régions comportant un Sanctuaire et gagne donc 2 PV.

• 1 PV pour chaque Capitale que contiennent les régions qu'ils possèdent.



Exemple : Frank (jaune) occupe une région contenant une Capitale et gagne donc 1 PV.

• **2 PV pour chaque province dans laquelle le joueur possède exactement 3 ou 4 régions.**



Exemple :
Ani (bleue) occupe 3 régions dans une province et gagne donc 2 PV.

• **3 PV pour chaque province dont le joueur possède les 5 régions au complet.**

Exemple :
Mike (violet) occupe toutes les régions d'une province et obtient donc 3 PV.

Une fois que tous les joueurs ont marqué leurs points, on range la carte Marqueur de Tour du sommet de la pile dans la boîte et le tour suivant commence, à moins qu'on ne vienne de terminer le tour final.

Note : *si un joueur dépasse les 60 PV sur la piste, il prend son marqueur +60 PV et repart de la case 1. À la fin de la partie, son total équivaut à sa place sur la piste, plus 60 points pour le marqueur.*

Fin de partie et vainqueur

La partie s'achève une fois le dernier tour de jeu terminé.

Le joueur qui possède le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ex aequo qui possède le plus d'armées sur le plateau l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Game Design : Mike Elliott, Dirk Henn, avec des remerciements spéciaux à Ethan Pasternack.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.